

# «Serious games»: quand apprendre devient un jeu

De plus en plus d'entreprises utilisent des jeux vidéo dits «sérieux» pour assurer la formation des salariés

Bertrand Beauté

Longtemps perçus comme un défiloir pour adolescents boutonneux, les jeux vidéo sont en passe d'acquiescer leurs lettres de noblesse avec l'émergence des *serious games*. De quoi s'agit-il? «Ce sont des logiciels qui utilisent tous les ressorts du jeu vidéo. Mais leur vocation première n'est pas le divertissement. C'est l'acquisition de compétences», explique Yann Teyssier, fondateur d'ITycom, éditeur de solutions en ressources humaines à Genève. Une manière de pousser l'e-learning à son paroxysme en conjuguant formation et amusement.

Le principe n'est pas nouveau: les premiers didacticiels ludo-éducatifs pouvant être considérés comme des «jeux sérieux», tels les simulateurs de pilotage, remontent aux années 80. Mais désormais, des entreprises de tous les secteurs se tournent vers cette solution. Parmi elles, on trouve L'Oréal, Michelin, Renault... La liste est longue. «Les cibles sont très diverses, poursuit Yann Teyssier. Il peut s'agir d'un apprentissage pour les managers comme pour les vendeurs.»

Selon une étude de l'Idate, un think tank français spécialisé dans l'économie numérique, plus de la moitié des sociétés du CAC 40 utilisent déjà des *serious games* conçus spécialement pour leurs employés. «En France, le secteur des logiciels virtuels d'apprentissage est assez structuré, avec plusieurs salons dédiés, note José Losada, directeur commercial d'e-Teach, start-up vaudoise spécialisée dans l'e-learning. En Suisse, les entreprises commencent à s'y mettre.» Un consortium de sociétés spécialisées devrait même organiser une journée sur les *serious games* à Genève au printemps 2013.

## Une croissance annuelle de 47%

Le secteur génère un chiffre d'affaires mondial de 1,5 milliard d'euros en 2010, estime l'Idate. D'ici à 2015, ses revenus devraient être multipliés par 7, avec un taux de croissance annuel de 47% sur la période 2010-2015. «Les jeux sérieux sont particulièrement adaptés pour motiver des salariés à suivre une formation», souligne José Losada.

Le cas d'easyJet illustre l'utilité de ce nouvel outil d'apprentissage. En 2010, la compagnie aérienne britannique souhaitait développer son activité dans les voya-



Utilisés depuis longtemps pour entraîner les pilotes d'avion ou de Formule 1, les jeux sérieux arrivent dans les sociétés. AFP

ges d'affaires. Problème: ce type de prestation passe par les agences de voyages, dont les employés ne font pas partie d'easyJet et ne sont donc pas particulièrement motivés à participer à un apprentissage

dispensé par la compagnie. «EasyJet voulait former ces salariés tout en améliorant l'image de la compagnie, explique José Losada. Nous avons développé pour eux un *serious game* sous forme de jeu

concours.» Concrètement, le personnel est incité à participer à une sorte de Trivial Pursuit géant dans lequel les questions portaient sur la connaissance de l'entreprise et de ses produits.

«Durant la partie, chaque participant peut comparer son classement au niveau mondial, poursuit José Losada. Et à la fin, les vainqueurs gagnent jusqu'à un an de vols gratuits sur easyJet.» L'appât du gain, associé à la compétition entre employés, engendre un fort engouement pour ce nouveau type de formation. «Ce produit a très bien fonctionné, confirme José Losada. C'est très ludique et addictif, donc les salariés ont tendance à répéter l'exercice. En cas de mauvaise réponse, le logiciel leur donne des conseils pour se perfectionner et, ainsi, progresser dans le jeu.» Depuis 2010, l'entreprise e-Teach a développé cette approche auprès de grands groupes horlogers qui souhaitent faire mieux connaître leur marque au sein de leur réseau de distribution, notamment à l'international.

## Un prix divisé par quatre

Mais l'approche par le jeu concours n'est pas la seule. «Il existe une infinité de possibilités, adaptées à chaque entreprise, note Yann Teyssier. L'avenir de ce type de produit est de s'adapter à la mobilité avec des interfaces pour tablette, ainsi que des plates-formes multijoueurs.»

Pour sensibiliser le personnel hospitalier aux règles d'hygiène, les HUG ont choisi une simulation développée par e-Teach. Concrètement, les médecins observent une vidéo dans laquelle des acteurs jouent une consultation. A chaque fois qu'ils estiment que le personnel doit prendre des mesures d'hygiène, ils le signalent. A la fin, le logiciel leur explique s'ils sont trop précautionneux ou pas assez et ce qu'ils doivent modifier dans leur pratique.

En fonction de la complexité, un tel jeu coûte généralement entre 20 000 et 300 000 francs. Une facture abordable pour les grands groupes internationaux mais encore trop élevée pour les PME. Néanmoins, la donne est en train de changer, avec l'apparition de solutions adaptées aux petites sociétés. ITycom a lancé en septembre 2012 le logiciel ITyStudio, qui permet de créer son propre *serious game* sans avoir recours à une agence spécialisée. «Cette application est accessible via un abonnement de 150 francs par mois, souligne Yann Teyssier, le fondateur de la start-up genevoise. Cela permet une démocratisation de ce type d'outil.» De quoi rendre les formations virtuelles accessibles à toutes les entreprises.

## Les applis du samedi

Loisirs  
**Ski 360** (iOS/Android)  
Note: @@@



Préparer ses vacances aux sports d'hiver, cela ne s'improvise pas. Grâce à l'appli gratuite *Ski 360*,

sortie en février 2013, il est désormais possible de connaître toutes les caractéristiques d'une centaine de stations (enneigement, prix du forfait, hébergement, plan des pistes...) et de bénéficier de réductions. Petit bémol: l'application concerne essentiellement les stations françaises (Alpes et Pyrénées). Par ailleurs, l'omniprésence des offres des partenaires, c'est-à-dire des publicités, se révèle gênante. **BE.B.**

Jeu  
**RunSanity** (iOS)  
Note: @@



*La revanche des nerds*. C'est ainsi qu'aurait pu s'appeler le jeu *RunSanity*, sorti le 20 décembre dernier. Le scénario de ce *running game* tient en quelques mots: un féru d'informatique (*nerd*) tente de se venger des gens cool de son lycée en envoyant à leur poursuite son chien à l'urine magique. Ce jeu gratuit mise donc clairement sur l'humour (pas toujours très fin en l'occurrence) pour divertir. Niveau graphismes et gameplay, *RunSanity* ne révolutionne pas le genre mais s'avère agréable à jouer. Le mode défi propose un chat intégré. **BE.B.**

Jeu  
**Un trésor de légendes** (Android)  
Note: @@@



3000 euros en pièces d'or bien réelles! Voici la promesse de gain de l'application *Un trésor de légendes*, lancée le 31 janvier. Sorte de chasse à l'or pour adultes, ce jeu propose de résoudre 21 énigmes liées aux légendes des régions françaises (l'appli est également disponible pour les joueurs de Suisse, de Belgique et du Luxembourg). En cas de réussite, une question finale est posée. Sa résolution permet de découvrir la cache du trésor de 3000 euros. Bien que cette appli soit gratuite, des indices payants sont proposés aux joueurs. **BE.B.**

## Les pieds dans la Toile

### Les écrans pas (si) mauvais pour les enfants

L'irruption des téléviseurs puis des ordinateurs, et plus récemment des tablettes et autres smartphones, ne cesse d'inquiéter familles et pédiatres. Et si cette multitude d'écrans nuisait à nos chérubins, plus prompts à manger des chips devant une image animée qu'à lire un livre ou à se dépenser? Pour tordre le cou aux idées reçues, l'Académie des sciences française vient de publier une étude passionnante - disponible également en livre aux Editions Le Pommière - sur la relation des enfants avec les écrans. Ce travail, qui se base sur l'ensemble des connaissances scientifiques sur le sujet, n'occulte rien des dangers d'un usage



Laisser les enfants seuls devant un écran a un effet négatif.

CORBIS  
excessif de l'informatique mais éclaire aussi sur l'impact bénéfique de ces technologies. «Cette évolution (ndlr: la multiplication des écrans), qui apparaît au-

jourd'hui comme irréversible, a des effets positifs considérables en améliorant tout à la fois l'acquisition des connaissances et des savoir-faire, mais aussi en contribuant à la formation de la pensée et à l'insertion sociale des enfants et des adolescents», écrivent ainsi les auteurs. Le tout est de savoir les utiliser: un enfant ne devrait ainsi jamais rester seul devant un écran, qu'il s'agisse d'une télé ou d'une tablette. «Avant 6 ans, la possession d'une console et d'une tablette personnelle présente plus de risques que d'avantages», poursuivent les auteurs. Mais elle peut constituer un jeu auquel on joue en famille. **BE.B.**